XADREZ

Antônio Villar
Sandro Heleno
Antonio Bento
Adriano Valle

XADREZ NAS ESCOLAS

A ATIVIDADE XADREZ

O xadrez é uma agradável atividade lúdica, praticada por dois jogadores que movem peças brancas e pretas, alternadamente, num campo denominado **tabuleiro** de xadrez.

O objetivo do jogo é dar **xeque-mate** no rei do adversário.

O TABULEIRO DE XADREZ

O tabuleiro é formado por 64 casas, dispostas alternadamente, sendo 32 brancas e 32 pretas.
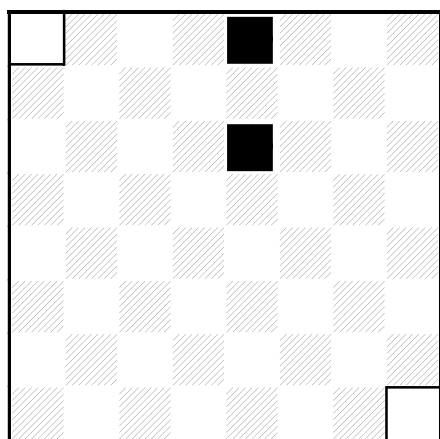
figura 1. O tabuleiro de xadrez

O tabuleiro é colocado de modo que a primeira casa à direita de cada jogador seja branca.

O tabuleiro é composto de 8 fileiras, 8 colunas e 26 diagonais.

Fileira é uma seqüência de casas brancas e pretas dispostas, alternadamente, em posição horizontal. Tem sempre 8 casas.

Coluna é uma seqüência de casas brancas e pretas dispostas, alternadamente, em posição vertical. Tem sempre 8 casas.

Diagonal é uma seqüência de casas de mesma cor, dispostas num mesmo sentido, variando de 2 a 8 casas.

As fileiras são numeradas de **1** a **8** e as colunas recebem letras de **a** até **h**. (figura 2)
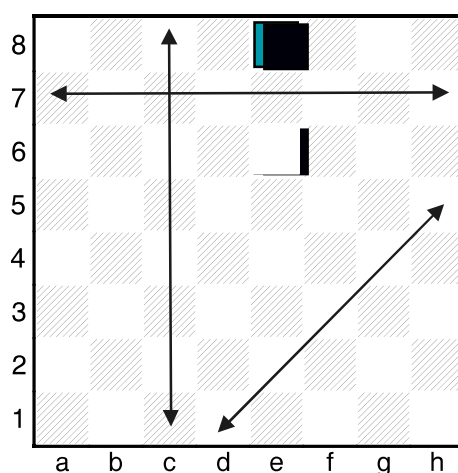
figura 2. Fileira, coluna e diagonal

Cada casa do tabuleiro é identificada por um endereço que é formado pela letra de sua coluna e o número de sua fileira. (figura 3)

8	a8	b8	c8	d8		f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6		f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

figura 3. O endereço das casas

AS PEÇAS

Cada jogador inicia a partida com dezesseis peças. (figura 4)

figura 4. As peças

Na posição inicial das peças, as brancas ficam na primeira e segunda fileiras, enquanto que as pretas ocupam a sétima e oitava fileiras. (figura 5)
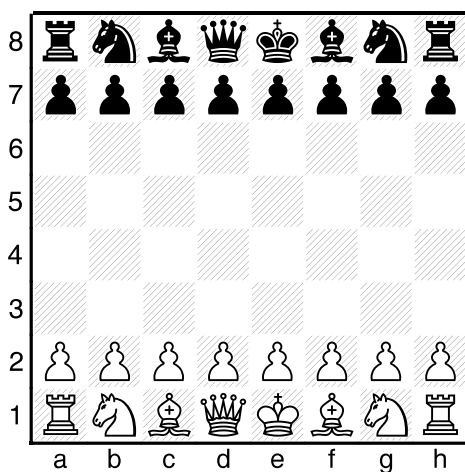
figura 5. A posição inicial das peças

Observe que a dama branca inicia o jogo na casa branca **d1** e a dama preta na casa preta **d8**, ou seja, dispostas na mesma coluna **d**.

Os reis ficam nas casas ao lado da dama; o rei branco na casa **e1** e o rei preto na casa **e8**.

Os bispos ocupam as casas **c1, f1, c8, f8**.

Os cavalos ocupam as casas **b1**, **g1**, **b8**, **b8**.

As torres ocupam as casas **a1**, **h1**, **a8**, **h8**.

Os peões brancos ficam na segunda fileira e os peões pretos na sétima fileira.

O MOVIMENTO DAS PEÇAS

Movimento, também chamado de lance, é o deslocamento de uma peça da casa de origem para outra que esteja vazia.

O REI

O rei pode ser movido apenas uma casa por vez, na fileira, coluna ou diagonal. (figura 6)
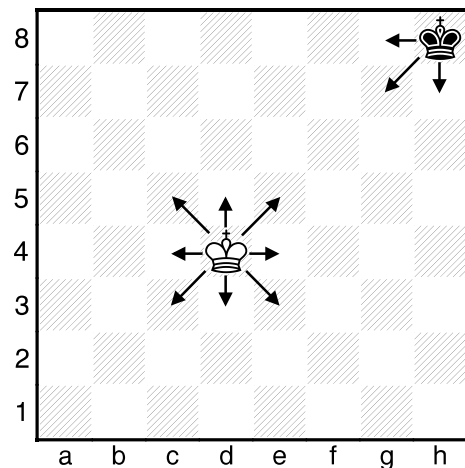
figura 6. O movimento do rei

A DAMA

A dama pode ser movida para qualquer casa vazia ao longo da fileira, coluna ou diagonal. (figura 7)
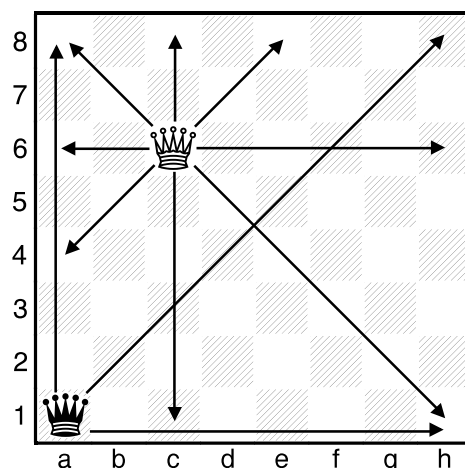
figura 7. O movimento da dama

A TORRE

A torre pode ser movida para qualquer casa vazia ao longo da fileira ou coluna. (figura 8)
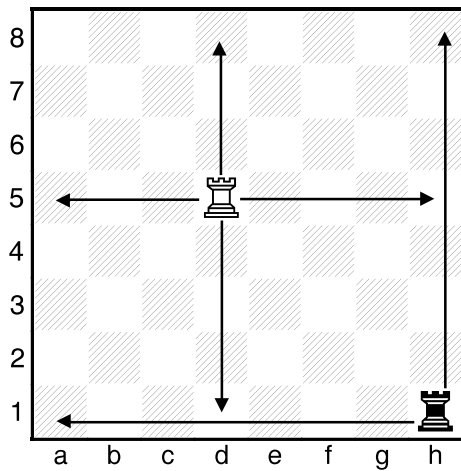
figura 8. O movimento da torre

O BISPO

O bispo pode ser movido para qualquer casa vazia ao longo da diagonal.

Cada jogador terá um bispo que se move apenas pelas casas brancas e outro que se move apenas pelas casas pretas. (figura 9)
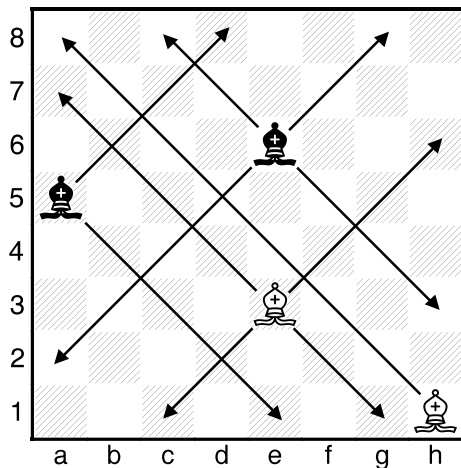
figura 9. O movimento do bispo

O CAVALO

O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas. (figura 10)

O cavalo é o único que, ao fazer um movimento, pode saltar sobre as demais peças.

figura 10. O movimento do cavalo

O PEÃO

O peão pode ser movido ao longo da coluna para a casa vazia mais próxima. Ao ser jogado pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas. O peão não se move para trás. (figura 11)
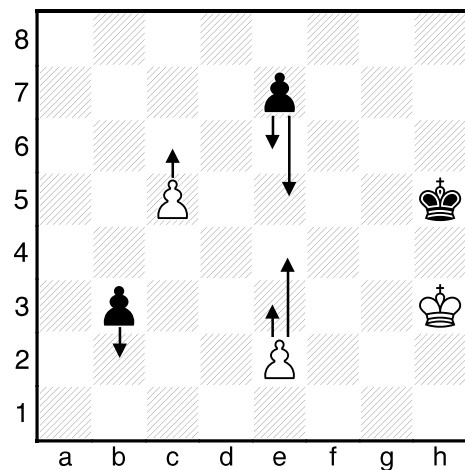
figura 11. O movimento do peão

A CAPTURA DAS PEÇAS

Captura é o movimento de uma peça para uma casa já ocupada por uma peça do adversário.

Após efetuada a captura, a peça do adversário é, imediatamente, retirada do tabuleiro.

O peão é o único que captura de maneira diferente do seu movimento. A captura é feita sempre em diagonal, movendo-se uma casa apenas.

O rei é a única peça que não pode ser capturada.

Na figura 12, o rei pode capturar somente a torre. O peão e o cavalo não podem ser capturados porque estão defendidos por peças adversárias.
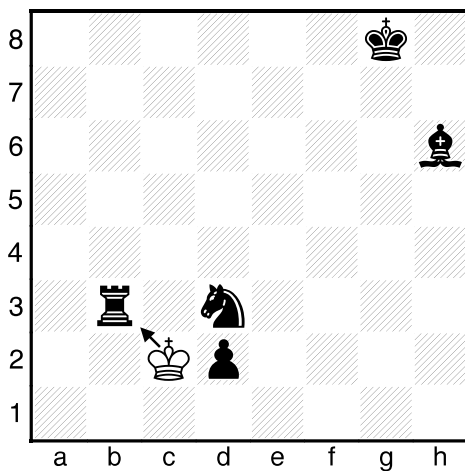
figura 12.

Na figura 13, a dama pode capturar qualquer um dos três peões.
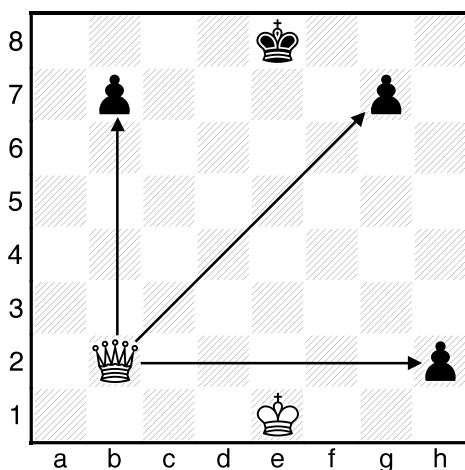
figura 13.

Na figura 14, a torre pode capturar o bispo, ou o cavalo, ou o peão em e7, ou o peão em b5. O peão em a5 não pode ser capturado, porque a torre não salta sobre o peão em b5.
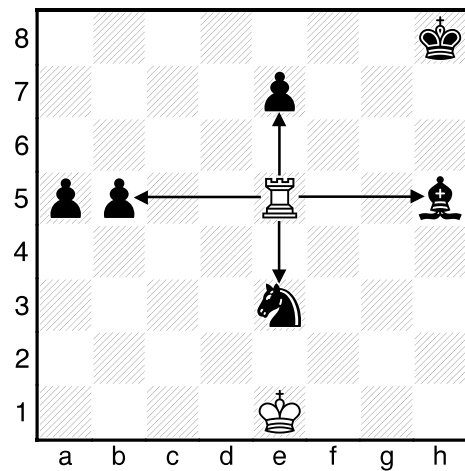
figura 14.

Na figura 15, o bispo pode capturar a dama, ou a torre, ou o cavalo, ou o peão.
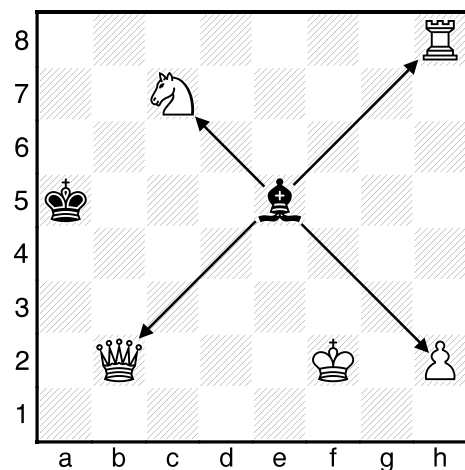
figura 15.
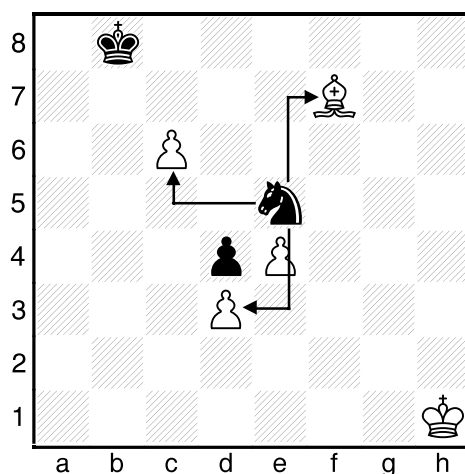
figura 16.

Na figura 16, o cavalo pode capturar o bispo em f7, ou o peão em c6, ou o peão em d3. Para capturar o peão em d3, ele salta sobre o peão em e4.

Na figura 17, se a vez de jogar é das pretas, o peão em c6 pode capturar o peão em b5. Se jogam as brancas, o peão em b5 pode capturar o peão em c6. O peão em f3 pode capturar o bispo em g4. A captura do cavalo em e4 seria um lance ilegal porque deixaria o rei branco em xeque.
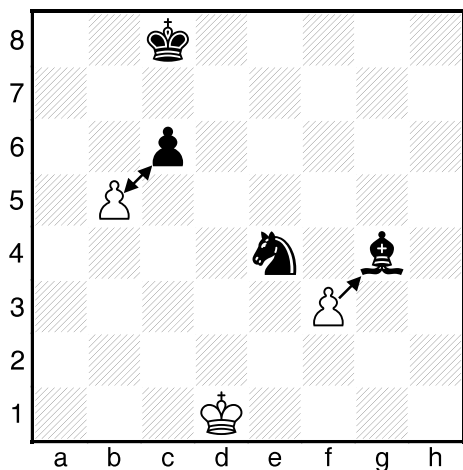
figura 17.

A NOTAÇÃO DA PARTIDA

Uma partida de xadrez pode ser anotada por vários sistemas.

Por intermédio da notação, é possível jogar xadrez por carta, e-mail, telefone e em clubes virtuais na internet.

Atualmente, o sistema oficial é o algébrico.

As peças recebem o símbolo da peça ou sua letra inicial maíuscula:
Rei = ♔ = **R**, Dama = ♕ = **D**, Torre = ♖ = **T**, Bispo = ♗ = **B**, Cavalo = ♘ = **C**.
O peão é representado pela letra da coluna.

Para ler ou escrever um lance, indica−se a letra inicial da peça (ou o símbolo) e o endereço da casa para onde ela vai. Exemplo: Re2 ou ♔e2 (o rei vai para a casa e2), Db5 ou ♕b5, Tf1 ou ♖f1, Bg5 ou ♗g5, Cd2 ou ♘d2, e4 (o peão vai para a casa e4).

Em caso de capturas, o lance é anotado normalmente, colocando−se um **x** após a letra inicial da peça. Exemplo: Rxh2 ou ♔xh2 (o rei captura em h2), Dxd8 ou ♕xd8, Txe4 ou ♖xe4, Bxc6 ou ♗xc6, Cxd2 ou ♘xd2.

Para capturas feitas por peões, indica-se a letra de sua coluna e o endereço da casa da peça capturada. Exemplo: exd5 (o peão da coluna **e** captura a peça na casa d5), axb6, exf7, gxf5.

Quando duas peças iguais puderem se mover para a mesma casa, indica-se, após a inicial da peça a ser jogada, a letra da coluna, caso a outra peça esteja na mesma fileira; ou, o número da fileira, caso a outra peça esteja na mesma coluna.

Exemplos:

- se um cavalo está em b3 e outro em f3, deve-se anotar Cbd2 ou Cfd2.

- se uma torre está em h7 e outra em h1, deve-se anotar T7h4 ou T1h4.

O VALOR RELATIVO DAS PEÇAS

Para orientação do jogador em possíveis trocas de peças durante a partida, deve-se seguir inicialmente a seguinte escala de valores, tendo como unidade de valor, o peão:

Dama = 9 peões   Torre = 5 peões
Bispo = 3 peões   Cavalo = 3 peões

Como o jogador irá perceber, esses valores podem variar dependendo da posição. Por exemplo, um bispo pode valer mais que um cavalo ou um cavalo valer mais que um bispo; um cavalo pode valer mais que uma torre; três peões podem valer mais que um bispo; etc.

O XEQUE E O XEQUE-MATE

O rei estará em xeque sempre que estiver na trajetória de uma peça adversária.

O rei não pode permanecer em xeque. O xeque deve ser defendido ou evitado da seguinte forma:

a) capturando a peça que dá xeque;
b) movendo o rei para uma casa que não esteja sob o alcance das peças adversárias;
c) interpondo uma peça da mesma cor que obstruirá a ação da peça adversária.

O rei estará em xeque-mate se nenhuma das três defesas acima for possível.

Neste caso a partida estará terminada com a vitória de quem deu o mate.

Na figura 18, o rei está em xeque porque está atacado pelo bispo. O xeque pode ser defendido com a colocação de uma peça em d7, com o deslocamento do rei para e7 ou com a captura do bispo pelo peão de b7. A melhor alternativa é a captura do bispo, pois as outras opções deixariam as pretas com uma peça a menos.
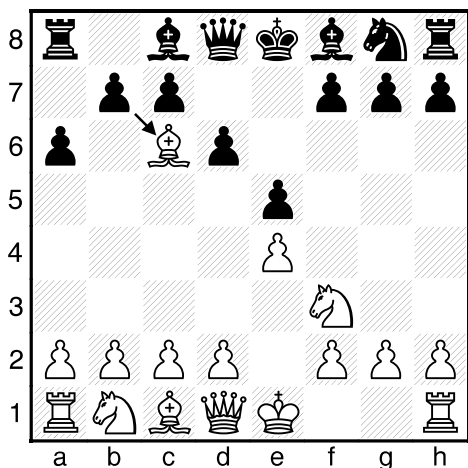
figura 18

Veja nas figuras de 19 até 23 (representações parciais do tabuleiro), exemplos de xeque-mate.
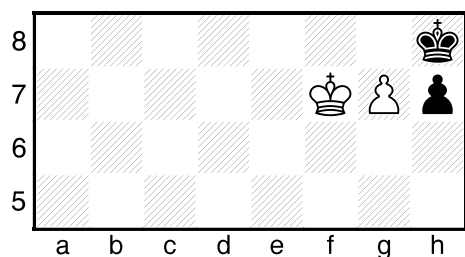
figura 19
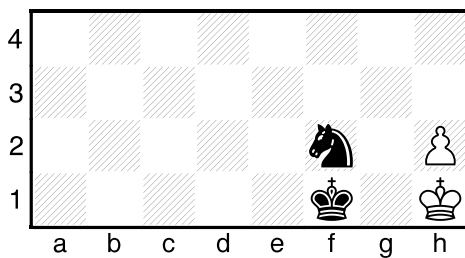
figura 20
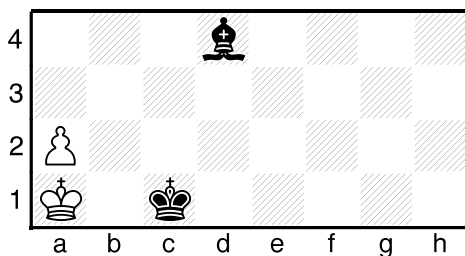
figura 21
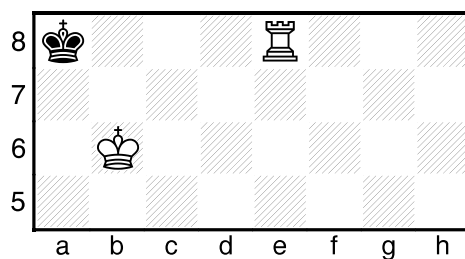
figura 22
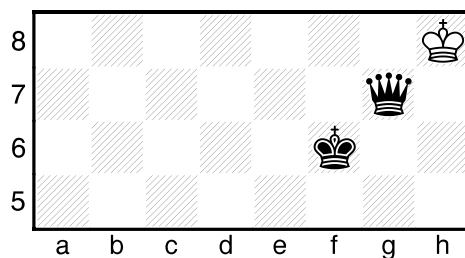
figura 23

OS MOVIMENTOS ESPECIAIS

O ROQUE

O objetivo do roque é proteger o rei colocando-o nos cantos e centralizando a torre.

O roque é o único lance especial que envolve o movimento conjunto do rei e uma das torres.

O roque é ilegal se o rei e a torre já tiverem sido movidos anteriormente.

Além disso, as casas entre o rei e a torre devem estar vazias.

Há dois tipos de roque:

a) pequeno, com a torre do rei ;

b) grande, com a torre da dama.

O roque é executado da seguinte forma: move-se o rei duas casas na direção de uma das torres, completando o movimento, a torre passa a ocupar a próxima casa do outro lado, ou seja, a casa que o rei tinha atravessado.

O roque estará temporariamente proibido se:

a) estiver atacada por uma peça do adversário a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual passará, ou a casa que ocupará;

b) houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

Veja nas figuras de 24 a 27 (representaçôes parciais do tabuleiro), exemplos de roques pequeno e grande executados pelas brancas.
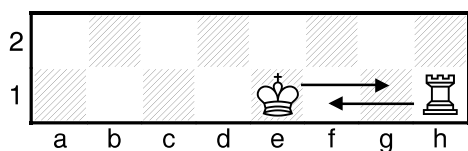
Figura 24. O roque pequeno (antes)
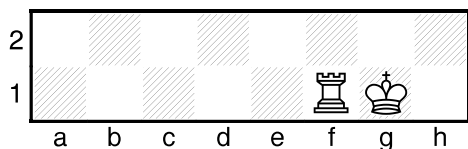
Figura 25. O roque pequeno (depois)
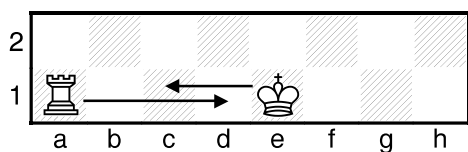
Figura 26. O roque grande (antes)
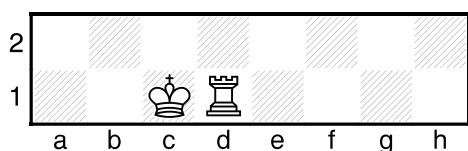
figura 27. O roque grande (depois)

A PROMOÇÃO

Ocorre a promoção quando um peão chegar à última casa, ou seja, a casa mais distante da posição inicial.

O peão deve, então, ser imediatamente substituído por qualquer peça de mesma cor, exceto rei, como parte de uma mesma jogada.

Geralmente, o peão é promovido a dama, que é a peça mais poderosa do tabuleiro.

Mas pode ser promovido, também, a torre, bispo ou cavalo de mesma cor, dependendo da estratégia do jogador.

Veja nas figuras 28 e 29, um exemplo de promoção do peão a dama.
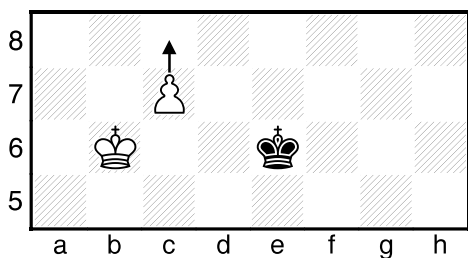
figura 28. O peão é jogado na oitava fileira
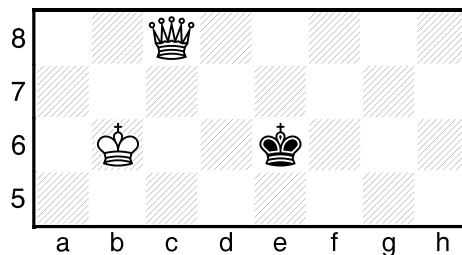
Figura 29. O peão é promovido a dama

A CAPTURA “EN PASSANT”

A captura “en passant” é um movimento especial feito pelos peões brancos que estiverem na quinta fileira ou pelos peões pretos que estiverem na quarta fileira do tabuleiro.Na figura 30, o peão preto está na casa b4, na quarta fileira.
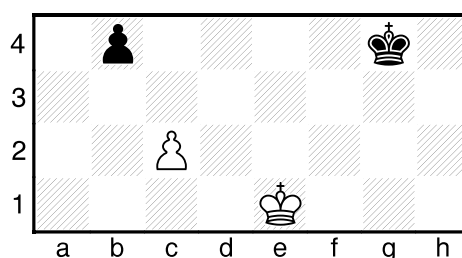
figura 30.

Na figura 31, o peão de c2 avançou duas casas e foi à casa c4 em seu primeiro lance. Com este lance o peão branco passou pela casa c3 que está atacada pelo peão de b4.
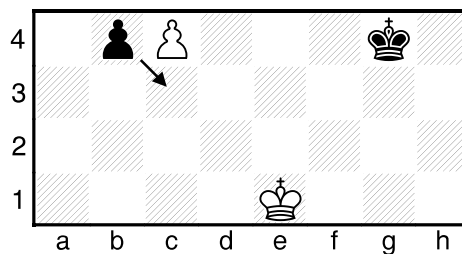
figura 31.

Na figura 32, o peão de b4 já capturou o peão de c4 “en passant” e ocupa a casa c3 como se estivesse capturando um peão nesta casa. A captura “en passant” é opcional mas só pode ser executada imediatamente. Se optar por outro lance, o jogador perde tal direito.
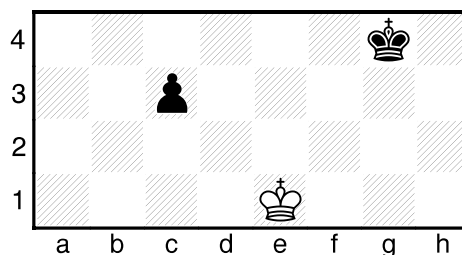
figura 32.

A PARTIDA

O jogador com as peças brancas faz o primeiro lance.

O adversário, com as peças pretas, passa, então, a ter a vez de jogar, e deve responder o lance.

E a partida continua, cada um fazendo um lance de cada vez.

Podem acontecer os seguintes resultados em uma partida: vitória das brancas (1-0), vitória das pretas (0-1) ou empate (1/2-1/2).

A partida pode terminar com o xeque-mate, com abandono ou perda pelo tempo por um dos jogadores ou com alguma das formas de empate possíveis.

A partida está empatada:

a) quando nenhuma peça pode ser movida e o rei não se encontra em xeque. Esta situação é conhecida como rei afogado. Isto termina imediatamente a partida, desde que tenha sido legal o lance que produziu a posição de afogado;

b) mediante comum acordo entre os dois jogadores, durante a partida. Isto termina imediatamente a partida;

c) se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro e houver reivindicação de empate pelo interessado conforme o ritual legal;

d) quando nenhum dos jogadores tiver material suficiente para dar mate no rei adversário, diz-se que a partida terminou numa posição morta.

e) quando houver uma reclamação conforme o ritual legal, de que os últimos 50 lances de cada lado tenham sido efetuados sem captura de peça nem movimento de peão.

Exemplos:

- final de rei contra rei;
- final de rei e cavalo contra rei;
- final de rei e bispo contra rei;
- final de rei e bispo contra rei e bispo que se movem na mesma diagonal.

10 DICAS PARA JOGAR UMA PARTIDA

1. Começe a partida avançando duas casas o peão da coluna e ou o peão da coluna d.

2. Coloque logo em jogo as peças menores (cavalos e bispos). As melhores casas para os cavalos são f3 e c3 (brancas) e f6 e c6 (pretas), porque controlam o centro do tabuleiro.

3. Evite mover a dama nos primeiros lances porque ela facilmente pode ser atacada por peças de menor valor.

4. Não jogue várias vezes com a mesma peça ou dê xeque sem necessidade.

5. Procure proteger o seu rei, rocando o mais cedo possível.

6. Seja cauteloso nos movimentos de peão (principalmente aqueles à frente do roque), já que não podem voltar.

7. Evite trocas de peças que deixem seu adversário com mais peças, ou seja, em vantagem material.

8. Mantenha a concentração: observe todo o tabuleiro antes de fazer seu lance.

9. Assuma a iniciativa atacando as peças do adversário sempre que possível.

10. Anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros.

XADREZ NA INTERNET

Na internet estão disponíveis informações, partidas, artigos e é possível até jogar. Segue abaixo, uma pequena seleção de endereços:

http://www.cbx.org.br
http://www.clubedexadrez.com.br
http://www.persocom.com.br/bcx
http://www.cex.org.br
http://www.brasilbase.pro.br
http://www.ixc.com.br
http://www.fide.com
http://www.chesscafe.com
http://www.chessbase.com/espanola
http://www.chesscenter.com/twic/twic.html
http://www.chessclub.com
http://www.laplaza.org.ar